Hengeyoukai

Tenebra

Gustavo Brauner

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Rogerio Saladino

Guilherme Dei Svaldi

J. M. Trevisan

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Tenebra (membro do Fórum Jambô).

Publicação original: http://www.jamboeditora.com.br/forum/viewtopic.php?f=13&t=171

Diagramação: Biblioteca do Goblin

Sumário

Introdução

A cultura Tamuriana concede mais do que artes belas, um estilo de vida pomposo e guerreiros com filosofias de combate realmente nobres. A arte oriental está em suas lendas e fatos, e as mais conhecidas entre eles são os youkais, criaturas de grande intelecto e sobrenaturais, desde a bela Yukki Onna aos terríveis Kappas, mas há outros youkais que marcam sua aparição na arte e cultura Tamuriana: os hengeyoukais.

Hengeyoukais são metamorfos, mas não padrão. São animais místicos que tomam a forma de humanoide, e tem uma personalidade diversificada assim como as demais raças. Hengeyoukais variam de acordo com o animal que possuem traços, já que assim como alguns elfos, eles possuem traços ferinos.

Dizem que os henges são filhos de uma humana com um espírito do animal que nascem, mas também conseguem se reproduzir entre si e igualmente com outras raças. Mas essa forma de nascimento pelo espírito animal não há testemunhos, e alguns consideram apenas lenda; mas obviamente não é algo a ser negado, afinal, eles vieram de algum lugar.

Uma coisa interessante é que todos os hengeyoukais são fiéis ao seu dono. O dono de um hengeyoukai não é aquele que cuida dele, ou o escraviza, mas aquele que o dá um nome. Quando recebem um nome, se tornam extremamente leais e até mesmo obedecem sem questionar uma ordem de seu dono, mas são raros aqueles que vivem longe de suas tribos e ainda não receberam um nome.

Os hengeyoukais possuem uma variedade de habilidades iguais, mas uma coisa um motivo em especial os torna apenas um grupo: Instinto. Mesmo na forma humana, os hengeyoukais demonstram firmemente seus instintos. Uma Inu que tem um dono muito ferido, é capaz de utilizar até artifícios contra sua tendência para protegê-

-lo; um Neko costuma a não gostar de água e ser bastante preguiçoso; uma Kitsune demonstra seu lado astuto de gracioso de uma raposa; uma Ushi costuma ser bem calma e conformista; etc.

Características dos Hengeyoukai

Subtipo: Metamorfo

Tipo: Humanóide (médio)

Fidelidade (Sob): quando um hengeyoukai sem nome é nomeado por um ser de inteligência superior a 8, considere-o sobre o efeito da magia Tarefa até que seu atual dono morra ou livre o hengeyoukai dessa condição.

É muito raro que os hengeyoukais que nomeiam outros os mantenham presos, apenas os mais sádicos e inimigos (Exemplo comum: Nekos malignos 'mantendo' Inus bondosos). O ato de livrar o henge dessa habilidade inspira um carinho muito grande do henge ao seu dono, e por essa razão geralmente continuam apegados aos antigos donos.

Enquanto possuir fidelidade, ele não cometerá nenhum ato prejudicial para seu dono, sempre o reconhecerá e irá obedecer qualquer ordem do mesmo (podendo novamente suceder em um teste para livrar-se do efeito que o controla em caso de magias e efeitos similares) mesmo que esteja sendo alvo de magias e semelhantes.

Frenesi (Ext): os hengeyoukais possuem a habilidade de fúria como as dos bárbaros, mas essa não é controlada. Sempre que estiverem em extremo stress ou ameaçados (Se for fiel a alguém, mesmo sem a habilidade acima, e estes forem machucados), eles entram em Frenesi. O hengeyoukai pode evitar essa fúria com um teste bem sucedido de Vontade CD 15+1 para cada turno em qual ele se controla.

Instinto (Sob): todo henge apresenta uma característica chamada "instinto". O instinto variam de animal para animal.

Forma Animal (Sob): todo henge pode assumir a forma do seu animal como conjurasse a magia metamorfose em si, porém ele ain-

da pode falar normalmente. Essa habilidade pode ser usada 3+dados de vida do hengeyoukai/dia, e podem permanecer nessa forma enquanto desejarem. Ainda sim, há um traço de miticismo muito forte. Qualquer um que suceder a CD 15 em Percepção (ou Enganação do Henge, o que for maior) pode perceber que se trata de um animal sobrenatural devido o brilho vívido de seus olhos, anunciando a presença de inteligência.

Quando atingem 15 dados de vida ou mais, eles podem se transforma na versão atroz de sua forma animal.

Língua Animal: todos os hengeyoukais falam e entendem os animais de sua espécie.

Características dos Hengeyoukai

Adulta: 100 anos

Maturidade: 500 anos

Velho: 700 anos

Venerável: 800 anos

Idade Máxima: 1000 anos*

*Kitsunes com 1000 anos são consideradas deusas menores. Apenas uma kitsune de cada combinação de tendência chega a 1000 anos por vez. Quando atingem 1100, elas falecem e dão o posto para a próxima de 1000 anos.

Entre todos os hengeyoukais, os Nekos são os que tem mais tendência ao espírito caótico, como também os mais capazes de sobreviver sozinhos em sociedade urbana.

Os Nekos são visto como ladrões ou vandâlos, pois costumam ser ganaciosos demais (principalmente as fêmeas). Quando criados em tribos, fazem assaltos coletivos a mercadores, mas não costumam fazer mal algum a eles e nem mesmo prendê-los, apenas roubam e então os deixam em paz.

Entre os itens favoritos dos Nekos, roupas (ironicamente) e objetos redondos brilhantes (como bolas de cristal) costumam ser o principal objetivo entre eles; mas comida e peixe também se tornam comuns.

Quando em sociedade urbana, lutam para sobreviver como podem. Seja roubando -o que geralmente acontece-, caçando animais na cidade, ou nas mais raras das ocasiões trabalhando.

Personalidade: felinos são astutos, com uma mente voltada a desordem, mas também são sobreviventes e temerários. Costumam ajudar os companheiros, pois sabem que precisam de aliados mesmo para roubar um balde de peixe do pescador local. Quando não estão sobrevivendo, estão dormindo embaixo do Sol ou na luz da lua, sobre telhados ou algum lugar confortável perto do solo. Os felinos machos preferem apenas aliados para seus planos e golpes, já as fêmeas são extremamente necessitadas de luxo, seduzindo humanos para conforta-se em uma cama macia e uma barriga cheia, mas raramente se envolvem intimamente com esses.

Descrição Física: em geral os hengeyoukais Neko são baixo, chegando no máximo a 1,75m. Costumam ter um corpo esbelto, e roupas que deixem seus movimentos livres (mesmo que cultivem o hábito de acumular belas roupas por luxo). Possuem pelos de cores variáveis, mas geralmente preto ou branco, que predominam em suas orelhas felinas ao domo da cabeça (que substituem as humanas) e a cauda fina e alongada. Seus olhos possuem cores marcantes e exóticas, sendo raro terem o padrão humano, chegando ao nível de alguns possuírem heterocromia (um olho da cor diferente do outro). Seu tom de pele varia, mas geralmente são brancos.

Em outro geral, parecem humanos.

Relações: os membros dessa raça, costumam a irritar os Inus de tendência oposta a sua, mas não há como definir a personalidade de um gato, são imprevisíveis.

Tendência: a grande parte dos Nekos (98%) sucumbem ao lado do espírito livre, mas poucos possuem uma tendência maligna, pois eles são sobreviventes e não assassinos. Felinos leais são raros, mas ainda sim existentes.

Terra dos Nekos: ao caos da cidade à tradição de andarem em bandos. Quando chegaram em Deheon, algumas gatarias partiram para Terras selvagens como nômades. Os urbanos atuam sozinho, ou em bando que vivem em becos ou próximo de regiões aonde possua armazéns de comida longe da ronda da milícia.

Os nekos não tem um espaço próprio.

Religião: os Nekos não são tão ligados a religião, mas se costumam venerar um Deus, toda a tribo irá venerar o mesmo; ou cultuam um Deus que acham melhor no caso dos urbanos solitários.

Nomes: não há um padrão de nomes para os felinos. Variam do oriental, para o mais bobo possível. Numa gataria pode haver um "Mitsuhiro Minamoto" como também um "Amante de Peixes".

Aventuras: a vida de um neko já é uma aventura desde que nasce, mas ingressar com um grupo de viajantes pode levar tempo, antes o Neko busca saber seus feitos e se realmente estará seguro; pois aventura significa dinheiro, dinheiro significa comida e luxo.

Traços Raciais

+4 destreza, +2 Inteligência, -2 Constituição. Os felinos são rápidos e astutos, mas também bastante preguiçosos.

Visão na Penumbra: um Neko ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: Nekos possuem duas garras de 1d4 de dano, e uma mordida de 1d3.

Sobrevivente: o instinto de sobrevivente dos Nekos os confere um bônus nas perícias Ladinagem, enganação e furtividade de +2. Nekos selvagens ganham +2 em sobrevivência ao invés de ladinagem. Os Nekos tem também uma perícia treinada à sua escolha no primeiro nível.

Deslocamento: 9m

Destreza Felina: usa destreza ao invés de força (Caso a força seja maior, utilize a força) em testes de Atletismo.

Idiomas: Nekos sabem falar Valkar e a língua dos gatos.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): os felinos do sexo masculino não costumam tomar banho, a menos que seja extremamente necessário, podendo gerar efeitos desagradáveis em uma aventura. As felinas pelo contrário, adoram seus corpos lavados e limpos, além de muito conforto, o que gera despesas fúteis e tempos perdidos para ela se deleitarem com uma água quente.

Os Hengeyoukais Inu são o oposto dos Nekos. Leais, sinceros, e equilibrados, costumam a ter uma vida em grupo. A maioria dos Inus servem como perfeitos aprendizes de Samurai e até mesmo paladinos, mas sua raça é extremamente isolada das demais para evitar "contaminação", pois consideram a falta de rigidez social em Deheon uma ameaça para a linhagem.

Ainda sim, Inus são simpáticos, elegantes e muito educados acima de tudo, e a maioria dos Samurais podem considerar a palavra de um Inu, uma promessa.

Personalidade: Inus são muito educados, pacíficos, e procuram entrar em combate "com tudo" em respeito ao inimigo. Em ambientes selvagens, eles oferecem de muito bom grado hospedaria e comida para os viajantes que tem sorte de encontrar a tribo.

Inus também são sinceros, mas buscam demonstrar sua sinceridade de uma forma amena para não ofender quem está ouvindo suas palavras.

Eles são extremamente leais a quem servem ou respeitam, e arriscam até a última gota de sangue para defender seus companheiros.

Descrição Física: Inus são um pouco mais altos que a maioria dos henges, podendo atingir até 1,80m. Possuem um corpo igualmente delgado, e são mais leves do que aparentam. Os pelos de sua cauda e suas orelhas variam bastante, geralmente sendo cinzas ou pretos. A cor dos olhos são comuns entre os humanos, mas alguns Inus possuem cores mais diferenciadas. Geralmente se trajam com kimonos ou roupas elegantes, e costumam ostentar espadas.

Relações: Inus se dão bem com todas as raças e classes pelo o incrível que pareça. Humanos e anões leais conseguem uma admiração maior, principalmente quando adotam classes de tendências ordeiras e bondosas.

Tendência: os Inus são leais e defendem seus aliados com até o último artifício. Fora de combate, são generosos e hospitaleiros. Os Inus não podem adotar as tendências caóticas e malignas.

Quando um Inu comete um ato contra a ordem ou contra a honra, costumam se exilar e mudar de nome. O exílio e a troca de nome duram até que este complete uma tarefa que ele considere importante para reaver sua "pureza".

Terra dos Inus: Inus admiram dojos e templos, e até em regiões selvagens costumam tê-los. Mas casas e outros edifícios também são o lar de um Inu, pois eles não costumam reclamar do espaço que vivem.

Religião: Lin Wu é de fato a preferência da maioria, mas Deuses como Khalmyr e raramente Tauron chamam a atenção dos Inus.

Nomes: Inus possuem nomes de suas virtudes e feitos, e cada Inu tem o sobrenome de sua matilha. Yuu (Coragem), Yuushi (Bravo Guerreiro), Meiyo(honra)...

Aventuras: Inus sempre estão disposto a defender. Além disso, gostam muito de demonstrar que são capazes e sentem-se honrados em seguir grupos liderados por Paladinos, Samurais, monges e/ou outras classes ordeiras. Grupos com personagens malignos não chamam tanto a atenção dos Inus, a menos que seja para um bem realmente maior.

Traços Raciais

+4 Força, +2 Constituição, -2 Sabedoria. Os Inus são fortes e resistentes, mas também seu excesso de lealdade os tornam um pouco ingênuos.

Visão na Penumbra: um Inu ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: uma mordida de 1d3.

Usar Arma: o Inu pode escolher uma arma de qualquer tipo, tornando-se especialista com ela.

Foco em Arma: os Inus ganham esse talento, mesmo que não cumpram o pré-requisito.

Deslocamento: 9m

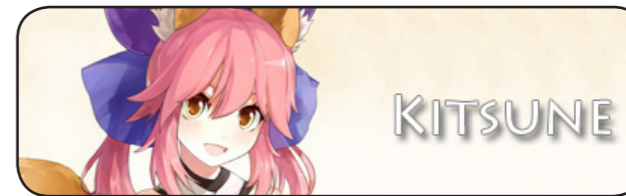
Latido intimidador: o Inu pode emitir um latido realmente assustador. Ele faz um teste de intimidar contra a vontade do alvo, se o alvo passar, ficará 24 horas imune a essa habilidade do mesmo Inu. Se o alvo falhar, este fica abalado. Se tiver uma falha crítica, este fica apavorado. A área de efeito é de 4,5m de uma explosão em cone iniciado adjacente ao Inu. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Faro: o Inu recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

Forma ancestral: o Inu pode decidir se toma a forma de um cachorro ou de lobo, o mesmo para suas formas atrozes quando atingir 15 ou mais dados de vida.

Idiomas: Inus sabem falar Valkar e a língua dos cachorros e lobos.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): os Inus machos costumam ser muito sérios, mas também gentis e leais. As fêmeas são mais expressivas, mas também gentis e leais. Entre todos os henges, os Inus são aqueles que mais amam seus aliados, os que tornam inocentes. Inus recebem uma penalidade de 4 em testes de intuição.

O povo Tamuriano conhece muito bem essas jovens mulheres que tentam seduzir seus nobres para uma vida de conforto e luxo.

A Kitsune é a raça que mais se destaca entre os henges, pois são muito belas e costumam ser marcantes no que fazem. Elas vivem isoladas dos centros urbanos, mas não apresentam problemas quando precisam de algo "na cidade", até parecem conhecer melhor os homens do que eles mesmos.

A Kitsune é uma henge que passa despercebida, e sua presença é apenas conhecida quando ela completa seus objetivos, deixando para trás um rastro de traquinagens e pegadinhas que arma para sua fuga.

As Kitsunes não apresentam perigo, e são raras aqueles com malícia para machucar alguém (mesmo elas sendo egoístas). Há kitsunes capazes de se inteirarem como Paladinas e Samurais, e até monges; mas a grande parte prefere viver para a própria diversão.

Quando jovens, as Kitsunes filhotes são protegidas pelas Kitsunes mais fortes até que adquiram a primeira cauda na fase adulta até então nenhuma Kitsune filhote consegue sua liberdade. A comunidade trabalha junta para defender as fêmeas grávidas e as mais novas.

O jeito das kitsunes conseguirem herdeiro é a mesma forma a qual consegue seus objetivos, já que não há machos nessa espécie. Elas seduzem jovens belos e de experiência, e após conseguir o que desejam fogem para o bando novamente. Cada Kitsune só dá uma cria a cada 100 anos, quando uma nova cauda nasce.

Personalidade: orgulhas ostentam uma confianças nas próprias habilidades. Em geral, toda Kitsune é vaidosa e dissimulada para

conseguir o que querem, já as leais são apenas vaidosas e exercem suas posições com prazer. As poucas kitsunes malignas vivem fora das raposadas, pregando peças nos viajantes e em suas irmãs, peças que geralmente terminam em morte ou em um sofrimento que o desafortunado jamais esquecerá. As bondosas pregam peças mesmo sendo leais, mas tais peças jamais machucam ou ferem, é apenas para dá uma boa risada.

Descrição Física: Kitsunes são belas, altas e com um corpo desenvolvido. A cada 100 anos a Kitsune ganha uma cauda adicional, o que aumenta sue charme sobrenatural. Elas se vestem com kimonos bem trabalhados, ou roupas de luxo da cidade a que vão morar ou visitar. Possuem geralmente cabelos pretos, brancos ou castanhos, mas algumas até mesmo possuem o tom alaranjado ou são loiras. A pele é branca como a neve. Suas orelhas são pontudas para cima, e suas caudas felpudas no mesmo tom dos cabelos.

Relações: Kitsunes veem todas as classes e raças como oportunidade, mas geralmente tem relações afetivas com elfos e humanos por sua beleza. Anões e halfligs estão fora dos padrões de beleza Kitsuniano, mas ela os respeita. Mulheres geralmente são vistas como possíveis rivais, mas há relatos de algumas kitsunes que se apaixonaram pelo sexo feminino.

Tendência: uma kitsune não é presa a nada que pré-determine seu caráter. Elas podem ter qualquer tendência

Terra das Kitsunes: florestas fechadas ou templos abandonados são ótimos locais para se isolarem. Costumam afastar visita indesejável com suas brincadeiras, e fixarem um único ponto para a raposada atual. Florestas com lagos ou termas de água quente são preferência, já que as Kitsunes adoram o barulho das águas por relaxarem ao som destas, e se deitarem nuas em pedras à luz da lua.

Religião: elas não costumam seguir divindades, e sim a mais velha das raposas de sua tendência. Cada conjunto de tendência (leal e bom, leal e neutro, leal e neutro, etc.) possui uma raposa com 10 caudas, chamada de "Oinari". Essa raposa concede certos poderes mais seus seguidores espirituais (clérigas, paladinas, druidisas, etc), e quando chega a 1100 anos vira um espirito para renovar o ciclo da reincarnação, deixando a próxima de 1000 anos em seu lugar.

Nomes: Kitsunes adotam nomes que gostam e acham bonitos, não se fechando apenas para a língua de Tamu-Ra. Bella, Lina, Lantelle, Anabella, entre outros.

Aventuras: para a kitsune, qualquer chance de procurar novas inspirações é uma aventura. Elas costumam se unir a grupos raramente, geralmente a mando de suas Oinaris. Mas motivos pessoais podem despertar o interesse de uma kitsune a uma viagem também.

Traços Raciais

+4 Carisma, +2 Destreza, -2 Força. As Kitsunes são belas e evasivas, mas também não costumam possuir muita força pela vida fácil.

Visão na Penumbra: uma Kitsune ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Elas podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: garras de 1d4 de dano.

Atraente: Kitsunes recebem esse talento devida sua aparência.

Fogo de Raposa: três vezes por dia, a Kitsune pode lançar a magia Globos de Luz com um nível de conjurador iguais aos seus dados de vida.

Deslocamento: 9m

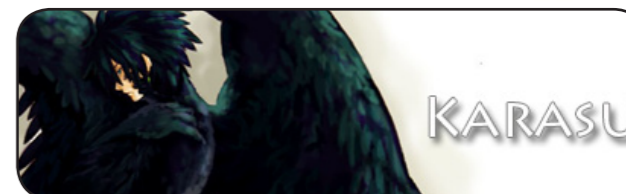
Beleza Paralisante: três vezes por dia, a Kitsune pode conjurar a magia Pasmar sem o limite de nível do alvo, mas que não exceda seu nível+3. A CD é 10+1/2 dados de vida+modificador de carisma da Kitsune.

Caudas: a Kitsune começa o jogo com 1 cauda, e a cada 100 anos de idade adicional ela adiciona outra cauda. Cada cauda adiciona +4 em carisma, mas aumenta o Nível de ajuste em +1 (por cauda). Caso ela perca a cauda, seu modificador de carisma não é reduzido, e a mesma renasce em 1d4 horas.

Idiomas: Kitsunes sabem falar Valkar e a língua das raposas.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): Kitsunes são extremamente vaidosas e adoram enfeites (nem que seja apenas para guardar). Sempre que o mestre considerar que algo pode atrair o interesse da kitsune, ela deve fazer um teste de vontade igual a 10+preço do item÷10 (Arrendondado para cima) para não comprá-lo. Em falha crítica, ela deve parar tudo e buscar mais compras durante 1d4-2 horas(mínimo 1). Apenas magias como Acalmar Emoções, e outras para influenciar a Kitsune podem tirá-la desse estado.

Recomendação aos mestres: Evitem permitir Kitsunes com muita idade. Uma Kitsune de 900 anos, possuí 9 caudas, ou seja 36 pontos a mais de carisma. Até 200 anos é o recomendável para um jogo. Uma Kitsune de 1000 anos é uma personagem de nível alto e com uma ficha de Divindade Menor.

Os Karasus são os henges de avistamento mais raro entre os demais henges, superando até mesmo os Shishis. Eles geralmente voam por aí na forma de corvo, e observam oportunidades de caçada do alto dos céus, aonde ninguém pode detectar presença de inteligência em seus olhos.

Pelo o que se sabe, há apenas um grupo de Karasu em toda Arton, e eles estão sempre migrando em conjunto entre os outros corvos. Os poucos avistamentos dessa raça em aberto, foi nos subúrbios de Nova Ghondriann, sequestrando jovens moças para motivos desconhecidos.

Os Karasus chegaram no continente ocidental sem fêmeas, então sequestraram as humanas locais para servirem de esposas. Cada Karasu tem sua própria esposa, e elas são bem cuidadas e igualmente protegidas, porém mantidas presas por seus forçados maridos.

Eles se reúnem em montanhas altas ou entre elas se há cavernas, vivendo com sua família. Há Karasus que vivem mais ocultos, tendo provavelmente apenas 3 "fora do bando", entre os humanos.

Personalidade: os Karasus foram quase instintos com a Tormenta, e recentemente começaram a se reerguer. Originalmente não eram malignos ou sequestradores, mas a posição de sua espécie os tornou assim. Eles não são criaturas malignas, costumam prestar grande respeito e dedicação à suas esposas.

Descrição Física: os Karasus tem um porte físico avantajado, e são caucasianos. Os cabelos predominam em preto ou castanho escuro, assim como seus olhos. Eles possuem um par de asas semelhantes a de anjos (arquea-

das) de penas negras, e seus pés são garras com penas também, mas do mesmo tamanho do pé humano normal. Costumam ter unhas longas e fortes tanto nas mãos como nos pés. As poucas fêmeas costumam ter a pele acinzentada, uma sombra vermelha em torno dos olhos e asas longas para os lados.

Relações: são isolados, e apenas vivem entre si. Os poucos que vivem entre os humanos, são conformistas e prestativos. Entre si, costumam viver em hierarquia, nomeando um príncipe que comanda as atividades do bando. Todos os Karasus são monogâmicos, então apenas tem uma parceira e é completamente fiel a esta, até que ela faleça.

Tendência: inicialmente os Karasus não eram presos por obrigações, mas aumentar a população de sua raça se tornou obrigatório. Eles não podem ser leais.

Terra dos Karasus: montanhas altas, espaçamento entre montanhas ou cavernas altas. Os Karasus vivem entre as nuvens, algumas vezes topando com anões, que os ignoram. Os que se desprenderam dos demais, vivem em cidades pequenas.

Religião: eles não cultuam nenhuma religião, exceto aqueles que vivem entre os humanos, estes podem se apegar a qualquer Deus.

Nomes: apenas nomes Tamurarianos, pois não tiveram contato direito com a sociedade. Kuroike (Penas negras), Sora no kage (Sombra dos céus), entre outros.

Aventuras: as aventuras do bando são para conseguir alimentos em caçadas ou esposas para os mais novos. Aqueles que vivem em cidades menores podem seguir em aventuras caso queira, já que pouco os prendem numa vida "cotidiana".

Traços Raciais

+4 Inteligência, +2 Constituição, -2 Carisma. Os corvinos são sagazes e resistentes, mas falha quando se trata em envolver-se com outros.

Visão na Penumbra: um Karasu ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: os corvinos podem atacar com as garras de um de seus pés, essa garra causa 1d6 de dano. Se ele estiver voando, ele pode atacar com as duas.

Asas: os Corvinos possuem um grande par de asas para alçar vôo. A velocidade depende de quantos dados de vida ele possui e sua capacidade de manobra depende de sua destreza. Média(Destreza 11 ou menos), boa(Destreza 12-15) ou perfeita(Destreza 16 ou mais).

1-5: 9m

6-9: 12m

10-14: 15m

15-19: 18m

20+: 21m

Deslocamento: 9m (Terrestre)

Caçador dos céus: os Corvinos ganham +4 em testes de Percepção e sobrevivência.

Idiomas: Karasus sabem falar silvestre e a língua dos corvos. Caso tenha se separado do bando e vive em sociedade humana, trocam silvestre por Valkar.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): Karasus estão com o instinto diferente do normal. Seus instintos em Tamu-Ra eram de caçador, não podiam deixar uma presa ou inimigo fugir antes de suceder em um teste de vontade 10+total de dados de vida da vítima. Agora estão com um instinto reprodutivo, e este só termina quando o Karasu encontra uma parceira, tornando muito difícil estes se aventurarem. A cada semana sem uma parceira definitiva (ou sem ver a parceira), o Karasu faz um teste de vontade CD 15+total de semanas sem a parceira, se não perde um ponto de Sabedoria temporário que se recupera com a magia milagre ou desejo, ou até que ele passe uma noite com sua amada.

Por serem de uma natureza completamente flexível, os Tora não apresentam problemas para lidar com o novo povo e nem mesmo em viver entre eles, mas ainda sim preferindo os terrenos selvagens.

Os Khans são a versão felina mais disciplinada, e também uns dos mais impulsivos entre todos os Henges, sempre avançando no adversário para rasgá-lo com suas garras, os que os torna geralmente uma presa fácil para armadilhas, mas em contra peso são os mais velozes entre os henges, até mesmo mais rápidos do que os Shishis.

Na cidade eles se comportam educados, com uma postura elegante e geralmente roupas que representam seu orgulho, costumam ser conversadores e também bem receptivos a festas. Nos terrenos selvagens costumam se unir em bandos pequenos e isolados, geralmente tendo uma vida de caçadores, mas muito raramente são bárbaros por preferirem utilizar de sua velocidade do que a própria força.

Os Toras são chamados também de Khan pelos Tamurarianos.

Personalidade: há duas formas de definir um Tora: Urbano ou Selvagem. Em uma vida urbana, eles são como os humanos: se adaptam a qualquer meio, e vivem muito bem entre a correria de uma metrópole. Muitos dos Khans urbanos gostam de festas luxuosas ou eventos culturais, pois diferente de seus irmãos selvagens, os Khans urbanos acabam sendo "domesticados" e como também costumam ser orgulhosos, eles acabam adaptando "e cultura luxo = status".

Já os Khans Selvagens são isolados, e vivem como caçadores. Usam de sua velocidade e habilidade para sobreviverem, e raramente entram em confronto devido seus

pequenos números, mas caso seja necessário, lutarão com presas e garras!

Uma característica que ambos os Khans guardam é a impulsividade, principalmente em combate. O instinto deles os obrigarão muitas vezes fazer primeiro e pensar depois, o que pode ser um problema para os Khans urbanos.

Descrição Física: os Khans machos possuem uma constituição muitas vezes fortes, já as fêmeas são mais delicadas. Ao topo das cabeça duas orelhas arrendondas e ao final das costas uma cauda roliça e fina. As cores dos pelos do Khan variam por região: branco para lugares frios ou amarelo com listras negras em regiões diferentes. Os Khans possuem olhos felinos, presas um pouco maiores (algumas vezes escapando a ponta por sobre o lábio inferior) e acima de tudo uma postura impecável. O tom de pele varia com a região, e geralmente se vestem com as cores para se tornarem um ao meio, verde ou marrom para esconderem-se na floresta ou o tom mais luxuosos para se misturarem às multidões das grandes cidades.

Relações: os Khans se relacionam bem e se adaptam igualmente. Os urbanos preferem ficar perto de pessoas que ostentam pompa ou que pelo menos pareçam ser educados. Os selvagens preferem isolamento entre a tribo, mas não chegaria a negar conversa com um estranho que cruzou seu território, a menos que o azarado tenha cruzado logo quando o Tora estivesse irritado e pronto para avançar em qualquer um.

Os Khans selvagens não costumam prestar tanto respeito aos Nekos e Toras urbanos, considerando-os mentalmente fracos, mas sem demonstrar isso abertamente por uma questão de respeito e que também poderia gerar atrito desnecessário entre as raças, pois os Khans urbanos consideram os selvagens indignos de uma postura elegante como os Toras possuem e acham os Nekos (geralmente do sexo masculino) sujos demais por não gostarem tanto se banhar-se.

Tendência: muitas vezes leais. Eles constantemente tentam lutar contra seu lado impulsivo usando maneiras disciplinadas de cuidar das coisas. Eles beiram ao lado "neutro", pois se apegam aquilo que realmente acham agradável, mas não por um bem maior ou algo do gênero. Os Khans malignos são ótimos enganadores e manipuladores, já os de tendência bondosa costumam aderir até mesmo aos ensinamentos de Paladinos.

Terra dos Tora: a cidade é de fato o território aonde a maioria dos Khans preferem viver. Podem esbanjar, ganhar dinheiro, jogar, ir à teatros e sentirem-se "superiores". Mas na selva, lugares próximos a rios para emboscada de presas são lugares perfeitos para um grupo de Khans se instalar. Raramente os Khans vivem próximo de montanhas ou em fazendas, mas há relatos de alguns que aderiram essas moradas quando se afastaram de seus bandos por algum motivo.

Religião: em geral, nenhuma em específica. Os Khans aderem a religião a qual mais se afeiçoam.

Nomes: os nomes dos selvagens possuem muito a letra "K" como Kuambali ou Kuadora, já os urbanos variam entre os nomes que gostaram e ouviram. Alguns Khans decidem trocar de nome depois da fase adulta, escolhendo um que ele se sinta mais a vontade.

Aventuras: seja uma forma de adquirir renome ou dinheiro, uma aventura é sempre a forma mais rápida de conseguir os dois itens. Muitos Khans doutrinados (paladinos, monges, etc) acham que aventuras são a forma mais fácil de treinar seu lado impulsivo.

Traços Raciais

+4 Destreza, +2 Constituição, -2 Sabedoria. Os Khans são ágeis, hábeis e resistentes, mas seu instinto impulsivo reflete na hora de reagir contra algo.

Visão na Penumbra: um Khan ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: os Khans possuem presas de 1d4 de dano, e duas garras de 1d4 cada.

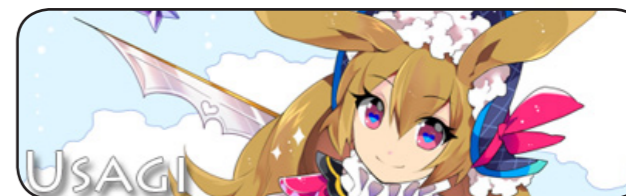
Deslocamento: 12m

Acuidade com Arma: os Khans recebem esse talento desde que tenham pelo menos 13 de destreza.

Dilacerar: se um Khan acertar o alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com um dado extra, no caso 2d4 (além do dano normal dos dois ataques de garra).

Idiomas: Khans sabem falar Valkar e a língua dos tigres.

Idiomas Adicionais: quaisquer um e a língua dos gatos, exceto os secretos.

Instinto (Sob): quando o Khan ver uma oportunidade de liberar sua euforia, como dançar em uma festa ou atacar primeiro em um combate, ele deve fazer um teste de vontade contra a CD 10+dados de vida total, caso contrário irá agir impulsivamente. Ao iniciar um combate ele irá procurar investir no alvo, numa festa ele irá subir na mesa para ter a atenção de todos entre uma dança bem animada, etc. Um Khan que adquira e siga uma classe ou classe de prestígio com código de conduta ou semelhante (Como Paladino, monge, samurai), recebe +4 nesses testes desde que o último nível adquirido seja naquela classe.

De entre todos os henges, os Usagis parecem que foram o que mais gostaram da mudança. O contato com o povo de Deheon e sua cultura mais "adaptável", diferente dos duros Tamurarianos, parece que o novo povo aceita melhor o estilo de vida dos Usagis, que buscam uma vida pacífica e sem perigos.

Usagis apenas vivem nas cidades, são medrosos demais para viverem sozinhos no campo, então estão sempre acompanhando personagens fortes que os possam defender ou servindo seus trabalhos domésticos para quem possa defendê-los.

Usagis que vivem com outros, são um grupo de trabalhadores ou amigos, mas como costumam adotar uma tendência bondosa, estão sempre se ajudando e até mesmo ajudando outros henges (geralmente felinos e inus).

Personalidade: Usagis são conhecidos como "medrosos". Eles não andam na rua pela noite, não espiam casas com fama de ser mal--assombradas e a maioria evita um combate mesmo que sua honra esteja em jogo. Felinos e personagens bondosos costumam está do lado dessa raça, que se defendem com carisma e com a ajuda daqueles que lhe devem. Usagis são alegres, expressivos e divertidos, não negam uma boa festa ou se unir a um grupo de amigos para piadas (e é dessa forma a qual geralmente acabam em aventuras). Quando acuados, podem lutar pela sua própria vida em fúria, chegando a mudar drasticamente de uma medrosa criatura para um assassino capaz.

Descrição Física: os Usagis em grande maioria são esbeltos, com orelhas de coelho emergindo do domo de sua cabeça (algumas dobradas, outras eretas, varia muito), os olhos

quase sempre possuem o tom vermelho e seus cabelos possuem cores vivas (azul por exemplo). Os machos possuem até 1,72m e as fêmeas 1,65m; e suas feições são sempre joviais. Diferente dos outros henges, eles não possuem garras ou presas, mas possuem pernas definidas. Sua pele é caucasiana, e costumam despertar uma crise entre as pessoas mais "bobas", que os acham totalmente fofo. Raramente um Usagi deixa sua cauda exposta, uma espécie de "pompom" branco no final das costas que não reage tanto aos sentimentos.

Relações: Usagis não costumam ter problemas e tão menos buscar encontrá-los. Eles estão sempre atrás de alguém capaz de protegê-los, seja indiretamente como um forte patrão ou um aliado que lhe defenda nos piores momentos. De entre todos os henges, os Usagis adoram os Inus. Conhecem a natureza de sua personalidade bondosa, e sabe que ao lado de um Inu estarão protegidos. Uma raça muito admirada também são as kitsunes, pois costumam ser graciosas e atrativas.

Paladinos, Monges, entre outras classes geralmente bondosas são suas companhias prediletas. Personagens malignos são vistos com desconfiança, e costuma a temê-los demais, porém não fazem pré-conceitos.

Tendência: eles não podem adotar uma tendência maligna. Costumam ser neutros, pois leis podem ser seguidas... até o momento que o medo lhe faz correr.

Terra dos Usagis: centros urbanos, templos e casas... desde que tenham alguém forte para lhe ajudar. Usagis nunca morariam fora da proteção de um muro, e jamais dormiriam tão tranqüilos sem saber que realmente estariam protegidos de tudo.

Religião: deuses bondosos, e a maioria louva Lena ou Marah ou seguem seus dogmas. Os mais aventureiros gostam Tanna-Toh ou até mesmo Valkaria, mas são raros aqueles que possuem tal coragem para se aventurarem.

Nomes: nomes dos humanos em Deheon são favoritos, mas também acham os nomes Tamurarianos bonitos. As fêmeas gostam de nomes bonitinhos e elegantes como Sakura ou Lynette, os machos usam nomes mais comuns e belos como Rafael ou Ellis.

Aventuras: raramente os Usagis pisam na rua atrás de encrenca, mas há aqueles que se parecem sentir um gosto especial na sensação de medo. Guerreiros usagis podem tentar provar seu valor, mas costumam aderir a estilos distantes como arco ou magia. Os combatentes corpo a corpo utilizam de seus pés ou armas de haste.

Traços Raciais

+4 Destreza, +2 Força, -2 Sabedoria. Usagis são rápidos e fortes, mas seu medo parece torná-los um alvo fácil para efeitos mentais.

Visão na Penumbra: um Usagi ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: Usagis possuem um ataque pancada com seus pés de 1d6 de dano e adicionam 50% a mais da força, e quando investem desarmados causam o dobro da força.

Carismático: Usagis recebem +2 em Diplomacia, Enganação e Intuição.

Saltitantes: Usagis podem usar destreza ao invés de força nos testes de atletismo para Saltar. Eles recebem +6 na perícia Atletismo quando usam a perícia para saltar.

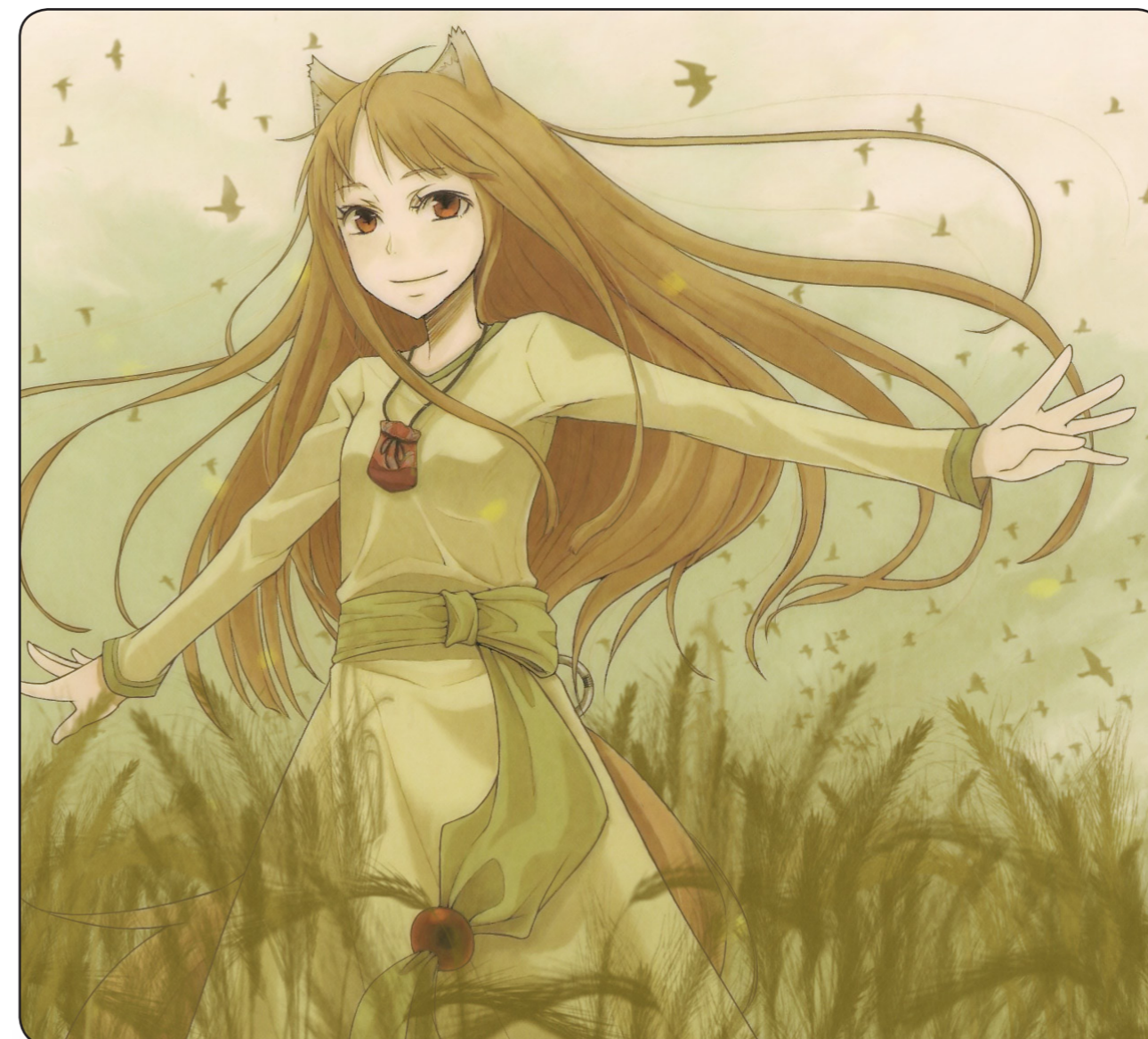
Deslocamento: 9m ou 15m quando se deslocam entre saltos.

Idiomas: Usagis sabem falar Valkar e a língua dos coelhos/lebres.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): os usagis costumam a ser medrosos, mas alguns tentam se aventurar por tentarem desafiar o medo. Os Usagis recebem -4 nos testes de Vontade para resistir aos efeitos de medo (mágico ou não), e além disso ficam 1 rodada paralisados caso fracassem em um teste para resistir ao medo. Caso o usagi esteja ameaçado e com medo, ele entra em frenesi e vai atrás de destruir o alvo do seu medo (caso seja possível) ou então correr com seu deslocamento saltitante até que se sinta seguro, ou o acalmem. Eles também recebem -4 em testes de iniciativa devido ao medo.

O lado selvagem, menos dócil e de tendências malignas dos Inus, são o espelho reverso dos amados henges cachorros e quase sempre entram em conflito com seus irmãos por questões culturais, afinal, os cachoros são nada mais do que uma versão mais sociável do que os lobos.

Personalidade: em geral os lupinos são muito fechados e competitivos, principalmente quando se trata de demonstrar força para

um Inu ou rival lobo, podem ser explosivos quando ofendidos ou quando perdem. Apesar da natureza selvagem e simples, os lobos se apaixonam muito fácil, principalmente por humanas que lhe tratam bem ou insistem a ficar ao seu lado, tornando-se dócil e até mesmo protetor... algo ruim devido o ataque de ciúmes misturado com sua personalidade intensa.

As lobas são igualmente fechadas, apenas levemente mais calmas por serem mais sociais por questões de mente de alcateia. Elas se apaixonam por lobos, criaturas geralmente belas e fortes com senso de liderança (líder de um grupo, generais, etc.), ou humanos que façam suas vontades.

Enfim, todo o lobo tem um lado domesticável muito aflorado apesar de serem 'duros'.

Descrição Física: chegando até 1,75m os machos ou até 1,70m as fêmeas; todos os gêneros detém uma aparência um pouco mais robusta e/ou selvagem, algo que os separe do seus irmãos dóceis. Uma breve diferença entre um lobo apaixonado e um lobo 'normal', é a questão de se embelezar de forma tribal (colar de presas, marcas no rosto com tinta) para tentar chamar a atenção do seu amor. Os lobos possuem orelhas pontuadas e as lobas orelhas mais arredondadas; as caudas são felpudas; e sua cores variam do tom cinza ao preto, ou então puramente brancas. Os olhos possuem uma tonalidade clara e até mesmo cinza, e os cabelos são escuros em sua maioria.

Relações: as lobas são sociais e os lobos mais fechados em sua maioria. Os machos quase sempre tem rivalidade entre si, as fêmeas possuem um senso de proteção para seu grupo. Raramente fazem distinções entre raças, não se apegam a isso; mas continuam com raiva dos Inus por se entregarem demais ao lado bondoso e serem inocentes, principalmente por terem características e ligações muitos próximas. As Kitsunes costumam chamar a atenção dos lobos, pois sua beleza sobrenatural mexe diretamente com o coração de durões.

Tendência: os lobos quase sempre são caóticos, e possuem uma leve inclinação ao lado maligno. As lobas geralmente são mais leais, mas não necessariamente bondosas.

Terra dos Ookamis: os henges lupinos preferem as bordas da cidade com o campo, ou lugares menos movimentados onde possam estabelecer um clã sem que as outras raças os atrapalhem. A cidade é um lugar onde raramente frequentam, exceto quando seus amados estão por lá ou quando um Inu mexeu com o ego de um Ookami.

Religião: Ookamis não seguem religiões por questões culturais, mas nada impede um indivíduo ou outro de se prenderem à divindades e seus dogmas. Acabam descobrindo divindades muitas vezes por contato social, ou para seguirem seus amores.

Nomes: nomes orientais em geral. Não há nada que um espírito livre goste mais do que um nome forte e que as pessoas lembrem.

Aventuras: paixão, orgulho, ou aperfeiçoamento para serem mais fortes, Ookamis possuem mais do que motivos para vagarem com um grupo de aventureiros. Nada os prende por tanto tempo, então o dinamismo de um vida inquieta pode valer mais à pena do que permanecerem nos poucos espaços para desenvolverem seus clãs.

Traços Raciais

+4 Força, +2 Destreza, -2 Carisma (machos). Os lobos são fortes e velozes, mas possuem uma vontade incrível de serem solitários no que fazem.

+2 Força, +2 Destreza, +2 Carisma, -2 Sabedoria (fêmeas). As lobas são menos fortes que os machos, porém possuem a mesma velocidade e um instinto de matilha bem maior, o que aumenta a interação social, mas essa forma de interação social as fazem levemente mais inocentes que os machos.

Visão na Penumbra: um Ookami ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas e tochas.

Armas Naturais: os Ookamis possuem uma mordida de 1d4 de dano, e adicionam 50% de sua força nesta.

Sentidos primais (ext): os Ookamis ganham +4 em testes de Percepção;

Orgulho dos lobos (sob): os lobos podem usar sua selvageria para realizar feitos extremamente grotescos para seu tamanho. Quando uivam, as árvores mexem e o vento sopra a favor do Ookami, uma aura tangível faz o ser parecer um lobisomem. Para qualquer talento, ele é considerado uma categoria de tamanho superior (geralmente Grande, caso não esteja sob efeito de magias) e pode usar armas uma categoria maior com ambas as mãos. Para manobras (agarrar, desarmar, por exemplo), o Ookami também possuí um tamanho superior. Essa habilidade dura 3+modificador de constituição rodadas e pode ser usada uma vez por dia a cada nível de classe, e os talentos adquiridos para criatura grandes só funcionam enquanto a habilidade durar.

Deslocamento: 10,5m

Faro: os Ookamis recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear, e detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.

Latido intimidador: o Ookami pode emitir um latido realmente assustador. Ele faz um teste de intimidar contra a vontade do alvo, se o alvo passar, ficará 24 horas imune a essa habilidade do mesmo Ookami. Se o alvo falhar, este fica abalado. Se tiver uma falha crítica, este fica apavorado. A área de efeito é de 4,5m de uma explosão em cone iniciado adjacente ao Ooakmi. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Idiomas: Ookamis sabem falar Valkar e a língua dos cachorros e lobos.

Idiomas Adicionais: quaisquer um, exceto os secretos.

Instinto (Sob): os lobos possuem uma tendência a reaver o orgulho ferido. Sempre que ofendidos de forma grave, passarem vergonhas ou forem derrotados por uma criatura que tenha duvidado de seu potencial para denegri-lo, o lobo deve superar um teste de vontade com -6 ou então entrará em Frenesi.

As lobas tem um instinto a protegerem seu grupo ou matilha até que não sobre mais vida em seu corpo. Quando um dos aliados caem, ela deve realizar um teste de Frenesi com a dificuldade elevada em +1 para cada aliado do grupo derrotado, e não recuam até que todos os aliados do grupo tenham fugido a menos que superem um teste de vontade CD 10 e +1 para cada aliado do grupo.

OPEN GAME LICENSE